



The Majority

Complete Edition

NINJA  STAR

Welcome to the assembly of darkness
in the world of pandemonium!

The Majority

3~4 Spieler

30~45 Minuten

Willkommen zur Versammlung der Finsternis!

Du bist der Anführer einer politischen Partei bei der Versammlung der Finsternis. In der Welt der Politik fair zu spielen ist nicht Deine Aufgabe, aber die anderen zu manipulieren und die Macht zu missbrauchen um das meiste Geld zu erhalten!

Wieviel Geld kannst Du gewinnen in einer Welt in der Bestechungen, Auftragsmorde und Verrat an der Tagesordnung sind?

1-1. SPIELÜBERSICHT

The Majority ist ein Teamspiel in dem es darum geht gemeinsam mit seinem Partner so viel Geld wie möglich zu erlangen. In jeder Runde werden die Handkarten durch das Ziehen und Weitergeben von Repräsentanten der Versammlung der Finsternis zusammengestellt. Danach wird pro Zug eine Karte eines Versammlungsmitglieds gespielt, um die eigenen politischen Fraktionen zu bilden. Aber sei Dir bewusst, dass Deine ausgespielten Versammlungsmitglieder möglicherweise von Deinen Gegnern bestochen oder getötet werden können!

Du musst Deine Züge sorgfältig mit denen Deines Partners abstimmen, um die mächtigste oder zweitmächtigste Fraktion in jeder der drei Farben zu haben: Rot, Blau und Gelb. Nur die mächtigste Fraktion (diejenige mit der größten Gesamtmacht) und die Zweitplatzierte erhalten das Geld, das alle wollen!

1-2. KOMPONENTEN

- 72 Versammlungsmitglieder
 - 24 jeder Farbe: Rot, Blau und Gelb
 - 4 mit Werten [0] und [3]
 - 2 mit Werten [2] und [7]
 - 3 mit Werten [5], [6], [9] und [10]
- 15 10-Punkte Karten
- 1 Spion-Marker
- 60 Münz-Chips



1-3. VERSAMMLUNGSMITGLIEDERKARTEN

1. Illustration

Hexen haben wenig Macht, aber starke Spezialfähigkeiten. Dämonen haben viel Macht.

2. Macht

Die Macht der Versammlungsmitglieder. In diesem Beispiel beträgt die Macht des Mitglieds [2].

3. Farbe

Es gibt drei Farben: Rot, Blau und Gelb.

4. Spezialfähigkeiten

Mitglieder mit [0], [2], [3] und [7] Macht haben durch ein Icon dargestellte Spezialfähigkeiten. In diesem Beispiel hat das Mitglied die Fähigkeit **Auftragsmord**.



1-4. SPIELAUFBAU

1. Mische alle **Versammlungsmitglieder-Karten** und bilde einen verdeckten Stapel in der Mitte des Spiels.
2. Lege alle **Münz-Chips** auf den Tisch.
3. Der Spieler mit dem meisten Geld in seiner Börse bekommt den **Spion-Marker**.
4. Jeder Spieler bekommt 6 verdeckte Karten. Die Handkarten sind während des gesamten Spiels geheim.

1-5. ZIEL DES SPIELS

- Die Basisregeln sind für ein Spiel zu viert. Zu den erweiterten Regeln für ein 3-Spieler-Spiel siehe Kapitel 3-3.
- Das Spiel wird über 4 Runden gespielt.
- Jeder Spieler ist Teil eines Teams mit dem ihm gegenüber sitzenden Mitspieler. Der Partner kann nie links oder rechts neben einem sitzen.
- Nach 4 Runden werden alle Münzen der jeweiligen Partner addiert und das reichere Team gewinnt.

2-1. SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen:

1. **Auswahlphase (Karten ziehen und weitergeben)**
2. **Repräsentationsphase (Karten spielen)**
3. **Beratungsphase (Geld erhalten)**

Jede Phase wird komplett in der oben genannten Reihenfolge durchgeführt. Am Ende der Beratungsphase endet die aktuelle Runde und eine neue Runde beginnt mit der Auswahlphase.

2-2. AUSWAHLPHASE

In der Auswahlphase füllen die Spieler ihre Hand auf und wählen Karten, die ihre Handkarten werden, während sie die restlichen Karten weitergeben wie nachfolgend beschrieben:

◆ Runde 1

1. Jeder Spieler wählt eine der Handkarten, die er behalten möchte und legt sie verdeckt vor sich ab.
 2. Alle übrigen Karten werden an den linken Nachbarn weitergegeben.
 3. Dies Schritte 1 und 2 werden wiederholt bis jeder Spieler 6 Karten hat.
- Nachdem jeder Spieler 6 Karten gewählt hat werden diese Karten seine Handkarten, welche in der nachfolgenden **Repräsentationsphase** benutzt werden.

Wenn noch keine Erfahrungen mit diesem „Drafting“ genannten Mechanismus vorhanden sind, sollte sichergestellt sein, dass alle ihre Karten gleichzeitig weitergeben.

◆ Runde 2~4

- Jeder Spieler sollte diese Runde mit 1 übrig gebliebenen Karte aus der Vorrunde beginnen.
- Jeder bekommt 4 neue Karten, um eine Hand von 5 zu bilden.
- Das Drafting funktioniert wie oben beschrieben. Am Ende des Draftings hat jeder 5 Handkarten, welche in der nachfolgenden **Repräsentationsphase** benutzt werden.

Drafting

**Wähle 1 Karte,
behalte sie
verdeckt und gib
den Rest weiter.**

Gegner A



Partner



**Wähle 1 Karte,
behalte sie
verdeckt und gib
den Rest weiter.**

Gegner B



Karten werden
gleichzeitig weiter
gegeben.

Du



**Wähle 1 Karte,
behalte sie
verdeckt und gib
den Rest weiter.**

**Wähle 1 Karte,
behalte sie
verdeckt und gib
den Rest weiter.**

2-3. REPRÄSENTATIONSPHASE

In der Repräsentationsphase werden die Handkarten gespielt. Diese Phase besteht aus mehreren Zügen. In jedem Zug spielt jeder Spieler eine Karte.

- Zu Beginn der Phase tauscht jeder Spieler verdeckt eine Karte mit seinem Partner. Jeder muss seine Karte gewählt haben bevor er die Karte seines Partners ansehen darf.

◆ Spielen einer Karte

Jeder Spieler wählt und spielt eine Karte wie folgt:

1. Jeder wählt eine Handkarte und legt sie verdeckt vor sich ab.
2. Nachdem alle eine Karte gewählt haben, werden alle Karten aufgedeckt.

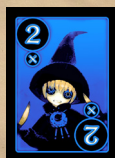
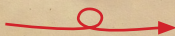
3. Die Spezialfähigkeiten werden ausgeführt. Niedrigste Macht zuerst ([0] zuerst, dann [2], [3] und schließlich [7])
 4. Nach den Spezialfähigkeiten verbliebene Karten werden in den eigenen **Wertungsbereich** gelegt.
 5. Karten im **Wertungsbereich** werden nach Farben sortiert.
- Gespielte Karten können als sich Folge von Spezialfähigkeiten ändern oder abgeworfen werden.
 - Die Runde geht weiter bis alle bis auf 1 Handkarte gespielt wurden. Das heißt in der ersten Runde werden 5 und in den Runden 2 bis 4 werden 4 Karten gespielt.

Beispiel

1. Wähle eine Karte und lege sie verdeckt ab.



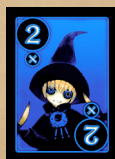
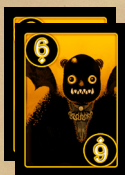
2. Karten aufdecken.



4. In den Wertungsbereich legen.



5. Karten nach Farben sortieren.



2-4. BERATUNGSPHASE

In der Beratungsphase summiert jeder Spieler die Macht seiner Karten für jede Farbe um Geld zu erhalten.

Für jede Farbe:

- Jeder Spieler summiert alle seine Karten einer Farbe in seinem **Wertungsbereich**.
 - Der Spieler mit dem höchsten Wert ist der **Gewinner**.
 - Der Spieler mit den Zweitmeisten ist der **Zweitplatzierte**.
 - Hinweis: Ein Spieler mit 0 Punkten ist nie Gewinner oder Zweitplatzierte.
 - Es kann mehrere Gewinner und/oder Zweiplatzierte geben, wenn Punktegleichstand herrscht.
- Der Gewinner bekommt 2 Münzen aus dem Vorrat.
- Der Zweitplatzierte bekommt ein Fünftel ($1/5$) der Summe des Gewinners (abgerundet).
- Im Falle eines Gleichstands für den Gewinner:
 - Alle beteiligten Gewinner bekommen 2 Münzen aus dem Vorrat.
 - Der Zweitplatzierte bekommt ein Fünftel ($1/5$) der Summe eines Gewinners (abgerundet) **für jeden Gewinner**.
- Im Fall eines Gleichstandes für den Zweitplatzierten:
 - Alle Zweitplatzierten bekommen die Münzen wie oben beschrieben.



Wertungsbeispiel

	Summe Rot	Summe Blau	Summe Gelb	Erhaltene Münzen
Du	15	32	0	2
Gegner A	20	32	0	4
Partner	16	3	0	16
Gegner B	10	0	10	2

1. Wertung für Rot

- Gewinner für Rot ist Gegner A. Er nimmt 2 Münzen aus dem Vorrat.
- Zweitplatzierte ist Deine Partnerin. Sie nimmt ein Fünftel der Summe von Rot (20) des Gegners A. Sie nimmt 4 Münzen ($20/5=4$).

2. Wertung für Blau

- Gewinner für Blau sind Du und Gegner A. Ihr nehmt Euch beide 2 Münzen aus dem Vorrat.
- Zweitplatzierte ist Deine Partnerin. Sie nimmt ein Fünftel der Summe von Blau (32) eines der Gewinner. Sie nimmt 6 Münzen ($32/5=6$ abgerundet) für jeden Gewinner, also insgesamt 12 aus dem Vorrat.

3. Wertung für Gelb

- Gewinner für Gelb ist Gegner B. Er nimmt 2 Münzen aus dem Vorrat.
- Da alle anderen 0 Punkte haben, gibt es keinen Zweitplatzierten.

2-5. RUNDENENDE

- Nach dem Ende der Beratungsphase beginnt eine neue Runde.
- Die 1 nicht gespielte Karte bleibt als Handkarte bei den Spielern.
- Die Karten im **Wertungsbereich** bleiben ebenfalls liegen und werden nie abgeworfen.
- Die neue Runde beginnt mit der **Auswahlphase**.

2-6. GEWINNER DES SPIELS

- Das Spiel endet nach 4 Runden.
- Die letzte Handkarte der Spieler wird nicht mehr gespielt.
- Jedes Team summiert die Münzen der beiden Teammitglieder. Das Team mit den meisten Münzen gewinnt.
- Bei einem Gleichstand gewinnt das Team mit dem **Spion-Marker**.

3-1. SPEZIALFÄHIGKEITEN

◆ Bestechung ([0] Karten)

- Wird als erstes in der Repräsentationsphase ausgewertet.
- Stiehlt alle Karten dieser Farbe, die diesen Zug gespielt wurden.
- Die gestohlenen Karten gehen in den **Wertungsbereich** des Spielers.
- Wenn mehrere Spieler eine [0] Karte der gleichen Farbe spielen, haben die Karten keine Wirkung.



Nur Karten dieses Zuges sind betroffen. Karten aus früheren Zügen sind nie betroffen.

◆ Auftragsmord ([2] Karten)

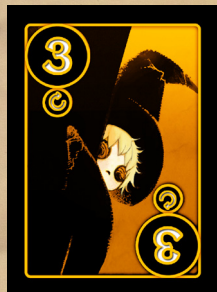
- Werden nach den [0] Karten ausgewertet.
- Es müssen alle Karten, die diesen Zug gespielt wurden, einer anderen Farbe abgeworfen werden.
- Die abgeworfenen Karten werden aus dem Spiel entfernt.
- Von [0] Karten gestohlene [2] Karten werden nicht mehr ausgewertet.



Wenn mehrere [2] Karten verschiedener Farben ausgespielt wurden, werden alle ausgewertet. Das heißt, diesen Zug werden alle Karten abgeworfen.

◆ Spion ([3] Karten)

- Werden nur ausgewertet, wenn sie nicht durch [0] Karten gestohlen oder [2] Karten abgeworfen wurden.
- Wenn diese Karte als letzte in der Repräsentationsphase gespielt wurde, hat sie keinen Effekt.
- Der Spieler dieser Karte erhält den **Spion-Marker**.
- Diese Karte ändert den ersten Schritt der Repräsentationsphase wie folgt:
 - Beginnend mit dem Spieler rechts vom Besitzer des **Spion-Markers** spielt jeder im Uhrzeigersinn eine Karte offen aus. (Spieler rechts → Spieler mit dem Spion-Marker → Spieler links → Partner des Spielers mit dem Spion-Marker).



- Wenn mehrere Spieler eine [3] Karte spielen, löst der Spieler, der am weitesten im Uhrzeigersinn vom aktuellen Besitzer des **Spion-Markers** entfernt sitzt den Effekt aus. Mit anderen Worten: Der aktuelle Besitzer des **Spion-Markers** hat die niedrigste Priorität bei mehreren [3] Karten.

Diese Karte hilft Deinem Partner mehr als Dir. Mit diesem Effekt werden [0] Karten und [2] Karten wertvoller.

◆ Verrat ([7] Karten)

- Werden nur ausgewertet, wenn sie nicht durch [0] Karten gestohlen oder [2] Karten abgeworfen wurden.
- Anstatt diese Karte deinem Wertebereich hinzuzufügen, füge sie dem Wertungsbereich Deines rechten Nachbarn zu.



🎲 3-2. 10-PUNKTE KARTEN

- Diese Karte hat keinen direkten Einfluss auf das Spiel, kann aber verwendet werden, um das Nachhalten von Punkten zu vereinfachen. So können beispielsweise eine rote [2], [3] und [5] abgeworfen werden und durch eine **10-Punkte Karte** ersetzt werden.
- Diese Karten haben keine Farbe, so dass mindestens eine Karte in jeder Farbgruppe im Wertungsbereich behalten werden muss.



3-3. 3-SPIELER-SPIEL

Wenn mit 3 Spielern gespielt wird ändern sich die Regeln wie folgt:

- Entferne je eine Karte jeder Farbe mit den Werten [0], [3], [5], [6], [9] und [10]. Diese kommen zurück in die Schachtel.
- Das Spiel wird als Einzelwertung und nicht als Teamwertung gespielt. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Spieler mit dem Spion-Marker sitzt. Ist der Spieler mit dem Spion-Marker am Gleichstand beteiligt, gewinnt dieser.
- The special ability of [3] changes as follows:

Die Spezialfähigkeit der [3] Karten ändert sich wie folgt:

Beginnend mit dem Spieler **links** vom Besitzer des **Spion-Markers** spielt jeder im Uhrzeigersinn eine Karte offen aus.
(Spieler links → Spieler rechts → Spieler mit dem Spion-Marker)

The Majority 2

2 Spieler

30~45 Minuten

Willkommen zurück zur Versammlung der Finsternis!

Unmenschliche Kreaturen spielen auch weiterhin das Spiel sogenannter Politik zum Zwecke ihrer eigenen Bedürfnisse. Bestechungen, Auftragsmorde und Verrat gehören der Vergangenheit an. Heutzutage formen Politiker Fraktionen um Vorteile zu erlangen. Nutze ihre Spezialfähigkeiten um stärkere Fraktionen als Dein Gegner zu bilden!

4-1. SPIELÜBERSICHT

In Majority 2 ist das Ziel mehr politische Fraktionen mit mehr Stärke zu bilden als der Gegner. Versammlungsmitglieder der politischen Fraktionen sind die diversen Bewohner des Pandämoniums: Hexen, Dämonen, Drachen, Engel und Sensenmänner. Diese unmenschlichen Kreaturen sind mit faszinierenden und mächtigen Spezialfähigkeiten ausgestattet, die Dir helfen oder Deinen Gegner stören können. Das Spiel hat einen sehr einmaligen Drafting-Mechanismus, in dem die Karten von Dir und Deinem Gegner geteilt werden. Darum muss sorgfältig entschieden werden, welcher Politiker für die eigene Fraktion angeheuert wird, denn die zurückgelassenen können als Mitglieder der Gegnerfraktion zurückkehren!

Kannst Du die Spezialfähigkeiten richtig nutzen und stärkere Fraktionen bilden als Dein Gegner?

4-2. KOMPONENTEN

- 60 Versammlungsmitglieder Karten
 - 12 jeder Farbe (Details in 6-2. Zusammenfassung der Mitglieder Karten)
- 13 Promo Versammlungsmitglieder Karten
- 5 farbige Scheiben
- 40 Münz-Chips mit Wert 1
- 1 Startspielermarker



4-3. VERSAMMLUNGSMITGLIEDERKARTEN

1. Illustration

2. Fraktion

Hexen → Blau

Dämonen → Grün

Drachen → Rot

Engel → Rosa

Sensenmänner → Schwarz

3. Rang

Rang dieses Mitglieds in seiner Fraktion. Jede Fraktion hat:

2 [Aristokrat], 2 [Veteran],

2 [Senior], 3 [Junior], and 3 [Sekretärin]

4. Kosten

Kosten, um die Karte zu spielen. Drehe Münz-Chips auf die Rückseite, um die Kosten zu bezahlen.



5. Ausspielvoraussetzungen

Einige Karten haben zusätzliche Voraussetzungen um sie ausspielen zu können.

6. Spezialfähigkeit 1

Spezialeffekt, der eintritt, wenn die Karte durch Bezahlung der Kosten ins Spiel gelangt.

7. Spezialfähigkeit 2

Einige Karten haben einen weiteren Spezialeffekt.

8. Siegpunkte

Der Stern zeigt die Anzahl der Siegpunkte an, die diese Karte am Ende des Spiels bringt, wenn sie ein Mitglied einer Fraktion ist.

4-4. SPIELAUFBAU

1. Mische alle **Versammlungsmitglieder-Karten** und bilde einen verdeckten Stapel in der Mitte des Spiels.
2. Lege alle **Münz-Chips** und **farbigen Scheiben** auf den Tisch.
3. Jeder Spieler bekommt 3 **Münz-Chips** mit der Wertseite nach unten.
4. Jeder Spieler bekommt 4 verdeckte Karten als **Reserve**, die er vor sich ablegt.
5. Der Spieler mit dem meisten Geld in seiner Börse bekommt den **Startspielermarker**. Dieser Spieler nimmt sich 6 Karten vom Nachziehstapel auf die **Hand**.
 - Die **Reserve** ist von den **Handkarten** getrennt zu halten.
 - Das Spiel startet mit dem Spieler, der den **Startspielermarker** besitzt.

5-1. SPIELRUNDE

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus 6 Phasen:

1. Einkommensphase (Geld erhalten)
2. Tauschphase (Karten tauschen - optional)
3. Nachziehphase (Karten nachziehen - optional)
4. Freie Spielphase (Eine Karte spielen - optional)
5. Standard Spielphase (Karten spielen - optional)
6. Aufräumphase (Karten weitergeben)

Jede Phase wird in der oben angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Am Ende der Aufräumphase endet die Runde und eine neue Runde für den Gegenspieler beginnt mit der Einkommensphase.

5-2. EINKOMMENSPHASE

- Alle **Münz-Chips** werden auf die Bildseite gedreht. Nur Münzen mit der Bildseite nach oben können während der Runde zum Bezahlen der Kosten verwendet werden.

5-3. TAUSCHPHASE (OPTIONAL)

- Es können die kompletten Handkarten gegen die komplette **Reserve** getauscht werden.
- Dieser Tausch muss nicht durchgeführt werden.
- Wenn der Tausch durchgeführt wird, muss alles getauscht werden. Mit anderen Worten: Es können nicht nur ein paar Handkarten getauscht werden.
- In der ersten Spielrunde können die Karten nicht getauscht werden (dies gilt nur für den Startspieler).

- Um Karten der Reserve spielen zu können, müssen die Karten mit den Handkarten getauscht werden.
- Alle nicht gespielten Karten werden die Handkarten des Gegners für die nächste Runde.

5-4. DRAW PHASE (OPTIONAL)

- In dieser Phase dürfen Karten vom Nachziehstapel gezogen und den **Handkarten** hinzugefügt werden. Die Anzahl der Karten hängt von der Anzahl der vom Gegner **ausgelegten Fraktionen** ab.

Anzahl vom Gegner ausgelegter Fraktionen	Anzahl nachzuziehender Karten
0~1	2
1~2	3
3~4	4
5~6	5
7~8	6

- Das Ziehen kann komplett entfallen.
- Wenn nachgezogen wird, muss genau die oben angegebene Anzahl Karten gezogen werden. Mit anderen Worten: Man hat nicht die Wahl nur 1 Karte zu ziehen, wenn man laut Tabelle 2 ziehen sollte.
- Wenn Karten gezogen werden, zieht der Gegner ebenfalls eine Karte und legt sie in seine **Reserve**.
- Wenn man keine Karten in der Hand hat, muss man Karten nachziehen.

5-5. FREIE SPIELPHASE (OPTIONAL)

- Ein dieser Phase darf eine beliebige **Handkarte** ohne das Zahlen der **Kosten** ausgespielt werden.
- Das Spielen einer Karte kann komplett entfallen.
- **Spezialfähigkeiten** werden nicht ausgeführt, sofern nicht anders angegeben.
- Wenn eine Karte gespielt wird, sucht man sich eine von drei **Spalten** aus und legt sie ans untere Ende dieser **Spalte**.

◆ Bilden einer Fraktion

- Wenn nach dem Spielen einer Karte in einer **Spalte** 5 oder mehr Karten liegen, bildet dies eine Fraktion. Um eine **Fraktion** zu bilden müssen mindestens 3 der Karten einer Spalte dieselbe Farbe haben. Wenn es weniger als 3 Karten derselben Farbe sind, werden alle Karten dieser Spalte abgeworfen.
- Wenn mindestens 3 Karten einer Farbe in einer Spalte liegen, bildet diese eine Fraktion. Aus dieser Spalte wird eine Karte als **Repräsentant dieser Fraktion** gewählt. Diese Karte wird separat mit dem Bild nach oben in den **Wertungsbereich** gelegt.
- Danach werden abhängig von den Karten in der Fraktion Münzen vom Vorrat genommen. Diese kommen mit der Bildseite nach unten ins Spiel. Wenn:
 - 2 oder weniger Karten in der selben Fraktion → Nimm 0 Münzen
 - 3 oder 4 Karten in der selben Fraktion → Nimm 1 Münze
 - 5 oder mehr Karten in der selben Fraktion → Nimm 2 Münzen
- Wenn 2 oder mehr Fraktionen mit 3 oder mehr Karten in einer Spalte existieren, darf nur eine Fraktion zur Wahl eines Repräsentanten ausgewählt werden.

♣ 5-6. STANDARD SPIELPHASE (OPTIONAL)

- Es dürfen so viele Karten von der Hand gespielt werden, wie **Kosten** bezahlt werden können.
- Das Spielen von Karten kann entfallen.
- Wenn eine Karte gespielt wird, wird wie in der **freien Spielphase** eine der drei Spalten Spalte gewählt.
- Nach dem Ausspielen werden die **Spezialfähigkeiten** ausgeführt.

- Wenn nach dem Auswerten der **Spezialfähigkeiten** 5 oder mehr Karten in einer **Spalte** liegen werden die Schritte des vorigen Kapitels [**Bilden einer Fraktion**] durchgeführt.

◆ Bezahlend der Kosten

- Die Kosten werden durch das Umdrehen der Münzen bezahlt. Wenn nicht genug Münzen mit der Bildseite nach oben zeigen, kann die Karte diese Runde nicht gespielt werden.
- [Aristokrat]- und [Veteranen]-Mitglieder haben zusätzliche Voraussetzungen, nämlich 1 oder 2 **Karten dieser Fraktion im Wertungsbereich**.

Kosten für die Versammlungsmitglieder	
Sekretärin	2 Münzen
Junior	3 Münzen
Senior	3 Münzen
Veteran	4 Münzen 1 fertige Fraktion
Aristokrat	2 Münzen 2 fertige Fraktionen

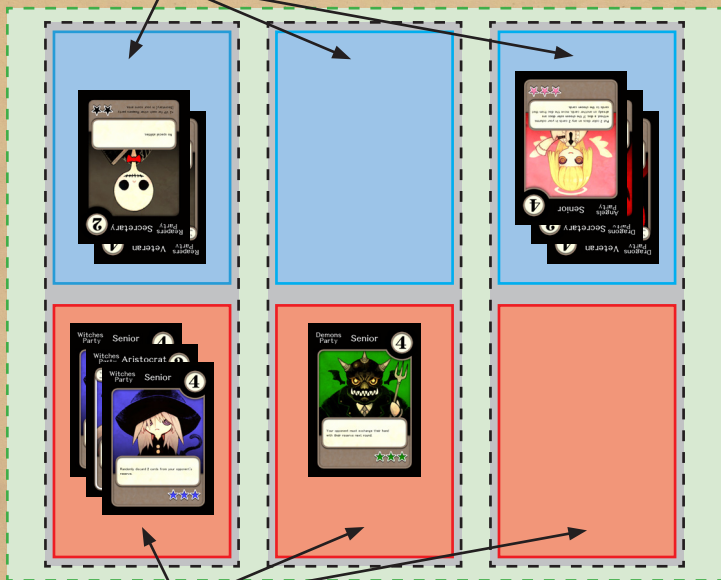
🌀 5-7. AUFRÄUMPHASE

- Die übrigen Karten gehen an den Gegner und werden seine **Handkarten** für die nächste Runde.
- Der Gegner beginnt die neue Runde mit der **Einkommensphase**.
- Das Spiel endet, wenn der Gegner 5 oder mehr **fertige Fraktionen** besitzt.

Aufbau des Spielbereichs

Gegnerischer Wertungsbereich (fertige Fraktionen)

Gegnerische Spalten
(Blau)



Eigene Spalten
(Rot)

Spalten
(Umrandung)

Spielbereich
(Grün)



Eigener Wertungsbereich (fertige Fraktionen)

5-8. GEWINNER DES SPIELS

- Wenn das Spiel endet, zählen die Spieler die **Siegpunkte der Karten aller fertigen Fraktionen** aus dem Wertungsbereich und alle ihre **Münzen**.
- Hier ein Beispiel, wenn die folgenden Karte im Wertungsbereich liegen und 11 Münzen vorhanden sind:



Dämonen [Veteran] (6) + Dämonen [Sekretärin] (4, da es 2 sind) + Dämonen [Sekretärin] (4) + Engel [Junior] (3) + Engel [Junior] (3) + Engel [Aristokrat] (4) = 24

24 + 11 Münzen = 35 Siegpunkte.

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.
- Im Falle eines Gleichstands, gewinnt der Spieler ohne den **Startspielermarker**.

6-1. WEITERE REGELN

◆ Abgeworfene Karten

- Alle abgeworfenen Karten sollten offen neben den Nachziehstapel gelegt werden. Wenn durch einen Karteneffekt mehrere Karten auf einmal abgelegt werden, bilden diese einen Stapel, der nur die oberste Karte zeigt.
- Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden alle abgelegten Karten zusammen gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

◆ Farbige Scheiben

- Verschiedene Karteneffekte (wie die des Engel [Senior] oder Sensenmann [Veteran]) erlauben das legen von farbigen Scheiben auf gespielte Karten. Diese Karten verlieren ihre ursprüngliche Farbe und gelten nun als Karte der Farbe der Scheibe. Dies beeinflusst auch die Voraussetzungen für die Karten [Aristokrat] und [Veteran].
- Wenn Karten mit farbigen Scheiben abgeworfen oder in die Reserve gelegt werden, werden die Scheiben in den Vorrat zurückgelegt.
- Wird eine Karte mit farbiger Scheibe **als Repräsentant der Fraktion** in den **Wertungsbereich** gelegt, bleibt die farbige Scheibe auf der Karte.
- Auf jede Karte kann nur eine farbige Scheibe gelegt werden.
- Farbige Scheiben bleiben auf den Karten bis das Spiel endet. Zum Beispiel kann eine Dämon [Sekretärin] mit einer blauen Scheibe mit einer Hexen [Sekretärin] kombiniert werden. Ohne diese Scheibe kann eine Dämon [Sekretärin] nicht mit einer Hexen [Sekretärin] kombiniert werden.

6-2. ZUSAMMENFASSUNG DER KARTEN

◆ Hexen (blau)

Hexen sind die Meister der bösen Zaubersprüche. Sie haben Fähigkeiten die Reserve zu beeinflussen und Münzen erneut zu finden.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Sekretärin	2	+2 Siegpunkte für jede andere Hexen [Sekretärin] im Wertungsbereich.	3
Junior	3	Ziehe 2 Karten und lege sie in die Reserve.	3
Senior	3	Lege 2 zufällige Karten der gegnerischen Reserve ab.	2

Veteran	4	Lege 1 beliebige Karte, die im Spiel ist, in Deine Reserve.	2
Aristokrat	2	Drehe alle Deine Münzen auf die Bildseite.	2

◆ Dämonen (grün)

Dämonen sind seit Anbeginn der Schöpfung aktiv. Sie haben starke Kräfte und sind besessen von Geld.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Sekretärin	2	+2 Siegpunkte für jede andere Dämonen [Sekretärin] im Wertungsbereich.	3
Junior	3	Ziehe 3 Karten und nimm sie auf die Hand. Danach wähle eine Karte und lege sie in die Reserve.	3
Senior	3	Der Gegner muss nächste Runde seine Handkarten mit der Reserve tauschen.	2
Veteran	6	Kann nicht während der freien Spielrunde gespielt werden.	2
Aristokrat	2	Erhalte 2 Münzen (mit der Bildseite nach unten).	2

◆ Drachen (rot)

Drachen haben Feueratem und können alles in ihrem Weg verbrennen. Sie haben die Fähigkeit ihre Gegner zu zerstören, aber manchmal auf Kosten ihrer Alliierten.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Sekretärin	2	+2 Siegpunkte für jede andere Drachen [Sekretärin] im Wertungsbereich.	3
Junior	3	Lege die vierte Karte der Spalte, in der diese Karte gespielt wurde, ab (die Zählung beginnt beim Gegner).	3
Senior	3	Lege alle Handkarten ab.	2

Veteran	4	Wähle eine Farbe, dann wählt der Gegner eine Farbe. Alle Karten dieser beiden Farben werden abgelegt.	2
Aristokrat	2	Der Gegner wählt eine Karte aus seinem Wertungsbereich und legt sie ab. Sofern möglich muss eine [Sekretärin] gewählt werden.	2

◆ Engel (rosa)

Gefallene Engel sind aus dem Himmel verbannt worden. Sie sind Experten, wenn es darum geht sich gegenseitig zu beschützen und neue Mitglieder zu werben.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Sekretärin	2	+2 Siegpunkte für jede andere Engel [Sekretärin] im Wertungsbereich.	3
Junior	3	Jede eigene Karte dieser Spalte ist vor dem Effekt des Abwerfens geschützt. Für diese Fähigkeit ist es unerheblich wie diese Karte ins Spiel kam. Kann nicht während der freien Spielrunde gespielt werden.	3
Senior	3	Lege 2 farbige Karten auf 2 eigene Karten, die noch keine farbige Scheibe besitzen. Wenn die gewählte farbige Scheibe bereits auf einer anderen Karte liegt, wird diese verschoben.	2
Veteran	4	Ziehe 2 Karten und lege sie in die Spalte dieser Karte ohne die Kosten zu bezahlen. Die Spezialfähigkeiten werden dabei nicht ausgelöst.	2
Aristokrat	4	Lege diese Karte sofort in den Wertungsbereich. Erhalte eine Münze mit der Bildseite nach unten. Danach werden alle anderen Karten dieser Spalte abgeworfen.	2

◆ Sensenmänner (schwarz)

Sensenmänner haben das Wissen über verbotene Zaubersprüche. Sie können sich selbst in andere Personen verwandeln oder andere Personen durch Diebstahl ihrer Seelen umwandeln.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Sekretärin	2	+2 Siegpunkte für jede andere Sensenmann [Sekretärin] im Wertungsbereich.	3
Junior	3	Lege eine farbige Scheibe auf 1 gegnerische Karte, die noch keine farbige Scheibe besitzt. Wenn die gewählte farbige Scheibe bereits auf einer anderen Karte liegt, wird diese verschoben.	3
Senior	3	Ziehe eine Karte und tausche sie mit der gespielten, dann löse den Spezialeffekt der neuen Karte aus.	2
Veteran	4	Lege eine farbige Scheibe auf eine Karte eines beliebigen Wertungsbereichs, die noch keine farbige Scheibe enthält. Wenn die gewählte farbige Scheibe bereits auf einer anderen Karte liegt, wird diese verschoben.	2
Aristokrat	2	Der Gegner verliert eine Münze (er darf danach aber nicht weniger als 3 Münzen haben).	2

6-3. ZUSAMMENFASSUNG DER PROMO-KARTEN

Sobald die Regeln des Grundspiels bekannt sind, können einige der Karten durch die folgenden Promo-Karten ersetzt werden.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Hexen [Senior]	3	Entferne zufällig x Karten aus der Reserve des Gegners. Wobei x die Anzahl der Karten im eigenen Wertungsbereich entspricht.	2
Dämonen [Veteran]	2	+1 Siegpunkt für jede verschiedenfarbige Fraktion im eigenen Wertungsbereich. Kann nicht während der freien Spielrunde gespielt werden.	2

Drachen [Junior]	3	Wähle eine Karte in der Spalte, in der diese Karte gespielt wurde. Hat der Gegner eine gleichfarbige Karte in seinem Wertungsbereich, wird die gewählte Karte abgeworfen.	3
Engel [Veteran]	4	Entferne alle farbigen Scheiben von allen Karten. Erhalte eine Münze mit dem Bild nach unten, wenn so mindestens 4 farbige Scheiben entfernt wurden.	2
Reaper [Aristokrat]	2	Lege alle farbigen Scheiben aus dem Vorrat auf Karten, die bisher noch keine farbige Scheibe besitzen.	2

6-4. ZUSÄTZLICHE KARTEN

Um das Spiel weiter zu verändern, können zusätzliche Karten hinzugefügt werden.

Rang	SP	Spezialfähigkeit	Anz
Unabhängig [Ghost]	5	Verschiebe diese Karte in eine beliebige Spalte des Gegners. Dadurch kann eine Fraktionsbildung beim Gegner ausgelöst werden. Wenn diese Karte keine farbige Scheibe besitzt, muss sie auf diese Karte platziert werden bevor andere Karten dieser Spalte betroffen sind.	2

- Wenn der Gegner nach dem Bewegen dieser Karte 5 Karten in der Spalte besitzt, folge den Schritten im Kapitel **[Bilden einer Fraktion]**.
- Der zweite Teil der Karte bleibt aktiv, solange die Karte noch keine farbige Scheibe besitzt.
- Diese Fähigkeit unterbricht das Platzieren von farbigen Scheiben auf Karten dieser Spalte (also immer erst eine Scheibe auf diese Karte).
- Wenn beide Unabhängigen [Geister] in derselben Spalte liegen, hat die Karte des aktiven Spielers Vorrang.

INHALT

The Majority

1-1. Spielübersicht	1
1-2. Komponenten	2
1-3. Versammlungsmitgliederkarten	2
1-4. Spielaufbau	3
1-5. Ziel des Spiels	3
2-1. Spielrunde	3
2-2. Auswahlphase	4
2-3. Repräsentationsphase	5
2-4. Beratungsphase	7
2-5. Rundenende	9
2-6. Gewinner des Spiels	9
3-1. Spezialfähigkeiten	9
3-2. 10-Punkte Karten	11
3-3. 3-Spieler-Spiel	12

The Majority 2

4-1. Spielübersicht	13
4-2. Komponenten	14
4-3. Versammlungsmitgliederkarten	14
4-4. Spielaufbau	15
5-1. Spielrunde	16
5-2. Einkommensphase	16
5-3. Tauschphase	16
5-4. Nachziehphase	17
5-5. Freie Spielphase	17
5-6. Standard Spielphase	18
5-7. Aufräumphase	19
5-8. Gewinner des Spiels	21
6-1. Weitere Regeln	21
6-2. Zusammenfassung der Karten	22
6-3. Zusammenfassung der Promo-Karten	25
6-4. Zusätzliche Karten	26

Spielentwicklung: Muneyuki Yokouchi

Illustration: Kiyoshi Arai

Publisher: Dan Kobayashi

Übersetzer: Uwe Elsholz

 **NINJA STAR**
<http://www.ninjastargames.com>